

BINGO

Documentazione dei percorsi relativi alle competenze chiave – P.d.M. 2017-18

DOCENTI	<u>Insegnanti di classe:</u> Magnoni Stefania (area linguistica), Levoni Francesca (area logico matematica), Manni Caterina (area antropologica), Simona Di Leva (sostegno).
TITOLO UNITÀ DIDATTICA	Realizzazione di flashcards finalizzate al gioco del Bingo.
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, scienze, inglese, arte, tecnologia, geometria, geografia.
CLASSE	2° A/B
COMPETENZE CHIAVE e di cittadinanza promosse dall'unità di apprendimento	Partecipare a scambi comunicativi, imparare ad imparare, interagire con gli altri nelle attività ludiche e nei giochi comunicativi, mostrare curiosità ed interesse per il mondo animale e la cultura inglese.

SEQUENZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI
				HARDWARE, SOFTWARE, AGGREGATORE
1.	Presentazione del gioco del bingo	L'insegnante presenta le carte del bingo con un contenuto specifico	Conversazione a grande gruppo: osservazione di altri tipi di carte già utilizzate con differenti contenuti da usare come modello.	Uso della LIM per osservare le caratteristiche fisiche necessarie per rappresentare gli animali
2.	Progettazione Flashcards degli animali domestici (pets) per il gioco del bingo.	Discussione collettiva, il docente funge da regista	Brainstorming per la scelta degli animali da utilizzare per la realizzazione delle carte	
3.	Cosa occorre per la realizzazione del prodotto?	L'insegnante mostra la modalità di lavoro e i materiali per la realizzazione delle carte*	I bambini in gruppi di 5 scrivono su un foglio il nome del loro gruppo, i componenti del gruppo e il materiale che a loro avviso occorrerebbe per realizzare il bingo. Segue un confronto con la classe.	
4.	Compilazione di una griglia più dettagliata dove emergano: titolo, gruppo formato da.., caratteristiche del tuo bingo, destinatario del lavoro, materiale occorrente.	Osservazione*	A gruppo compilano la tabella confrontandosi secondo un ordine preciso. Individuano in ogni gruppo un porta voce e un "paciere" (che ha il compito di fare rispettare i turni di intervento).	
5.	Confronto	Mediatore della conversazione collettiva*	I capi gruppo si confrontano sulla griglia di realizzazione e insieme si cerca di individuare punti comuni e possibili realizzazioni. Si richiede di rispettare il turno di parola e le consegne, di riflettere sull'importanza di esprimere un messaggio in modo chiaro	
6.	Realizzazione delle flashcards	L'insegnante fornisce il materiale occorrente (carta centimetrata, cartoncino, forbici, colla, righello, colori) ai bambini per iniziare la realizzazione delle flashcards	I bambini singolarmente disegnano, colorano, tagliano, incollano le carte predisposte.	
7.	Gioco del Bingo	L'insegnante fissa con gli alunni le regole del gioco*	Gli alunni sperimentano il gioco a gruppi, denominano animali e le loro caratteristiche, memorizzano vocaboli in inglese	

8.	Riflessioni sul lavoro svolto	*in ciascuna fase di osservazione è stata utilizzata una rubric di valutazione (in allegato). La rubric ha consentito un'osservazione sistematica e ha favorito un confronto al termine dell'attività. Come rilevato dalla rubric sono stati raggiunti sia gli obiettivi relativi alle life skills (miglioramento tra inizio e fine percorso) sia quelli relativi al contenuto dell'attività.	Conversazione di classe. Confronto e condivisione	
----	-------------------------------	---	--	--

